

L'acteur-écran, Outil de Dialogue et de Création

Ludovic Fouquet

Université Laval/Quebec, Canada

E-mail: ludovic.fouquet@free.fr

Resumé

Dans le champ de la vidéoscénique, le support de réception ou diffusion de l'image peut-être multiple et depuis les années 50 et les explorations fameuses de Josef Svoboda, la matérialité de l'écran a connu de nombreuses occurrences. Je m'intéresserai dans cet article à la situation du corps-écran, un corps qui reçoit l'image, un corps-écran à percevoir comme un corps médiateur. Je m'appuierai sur des spectacles ou performances d'artistes européens ou Nord-américains, ainsi que sur des ateliers que j'ai menés dans lesquels la projection sur le corps ou une partie du corps vient le modifier et perturbe la lecture qu'on en a.

Mots-clé

Video. Scène. Corps-écran.

Resumo

No campo da vídeo-cena, múltiplos são os suportes de recepção ou difusão da imagem e, desde a década de 1950, quando das famosas explorações de Josef Svoboda, a materialidade da tela conheceu distintos empregos. Este artigo aborda em especial a situação do corpo-tela, um corpo que recebe a imagem, um corpo-tela percebido como um corpo mediador. Adota-se, como objeto de análise, espetáculos ou performances de artistas europeus ou norte-americanos, bem como experiências pessoais realizadas em ateliês, nas quais pode-se perceber que a projeção sobre o corpo ou parte dele vem modificá-lo e perturbar a leitura realizada a seu respeito.

Palavras-chave

Vídeo. Cena. Corpo-tela.

Mapping et interaction du corps écran

Dans le cas du *mapping* la projection colle au plus près du support qui évolue dans un espace réactif, un espace sensible. On pourrait parler de *costume-mapping*.

Dans *Skinstrap* (2012), Thomas Israel se présente presque nu, en slip, sur un petit praticable¹ : un corps neutre, immobile, sur lequel des images sont projetées, tandis qu'une voix off se fait entendre. Le corps se fait écran. Il reçoit toutes sortes d'images, de couleurs (photographies, vidéos, séquences animées). Au fur et à mesure de la narration, ce corps semble s'évider, laissant même voir un squelette qui coïncide parfaitement avec le corps du comédien. On a alors la sensation de rentrer sous la peau, ou que la peau disparaît (« le dehors est mon dedans, mon dedans est en dehors », chuchote la voix-off). Si le plus souvent l'artiste reste immobile — un corps écran qui a la fixité d'un écran usuel, mais qui aurait tout de même un certain relief ou une absence de relief (lorsque Israel joue à confondre le corps de la femme qu'il cherche, projeté sur lui, avec le sien propre) —, il a aussi des moments de mouvements, assez lents, pendant lesquels on peut mesurer l'efficacité du mapping qui suit parfaitement les déplacements de cet écran vivant.

C'est le point de départ du spectacle *Apparition* (2004) de Klaus Obermaier² avec la volonté d'exploiter la capacité de création en temps réel et de réaction d'un dispositif interactif numérique pour deux danseurs. Le spec-

tacle a été créé en collaboration avec le Futurlab d'Ars Electronica (Linz, Autriche), donc dans un partenariat important entre artistes et techniciens. Des caméras sont reliées à des ordinateurs, dont le système d'algorithme permet d'extraire en temps réel la silhouette des danseurs et de projeter uniquement sur cette dernière. Ce qui est notable, et qui est déjà actif dans *Skintrap*, mais dans une moindre mesure, c'est que les projections elles-mêmes sont générées et modifiées par des informations dynamiques ; telles que vitesse, direction, intensité, amplitude des mouvements. L'interprète peut donc modifier le contenu des images. Il ne s'agit alors pas uniquement d'un *mapping*, ni d'un déclencheur, mais le corps conditionne le contenu même des images. Et comme ce corps est lui-même corps-écran, on suit l'impact du mouvement du corps du danseur à même son corps. Une proposition comme *Apparition* amplifie la physicalité de la danse par le fait même que ça la sublime (éclairage, silhouettage, interactivité du corps dansant avec les images), et ça la décale car la danse n'est qu'un élément de l'ensemble de même que le corps est clairement un élément plastique d'un interprète simultanément écran.

Dans *skinstrap*, Israel semble retirer de son visage le visage de cette femme qu'il recherche et qui est projeté sur le sien ; comme s'il retirait un masque qui est alors projeté sur sa main, qu'il éloigne doucement de son visage. Le corps devient autre, recevant des images, à la manière d'un costume qui l'épouserait parfaitement, il trouble l'identification, voire même l'identité, le genre.

¹ Photos et extrait vidéo sont visibles sur le site de l'artiste, <http://www.thomasisrael.be> pour la page de *skinstrap* : <http://www.thomasisrael.be/pf/skinstrap/?lang=fr>

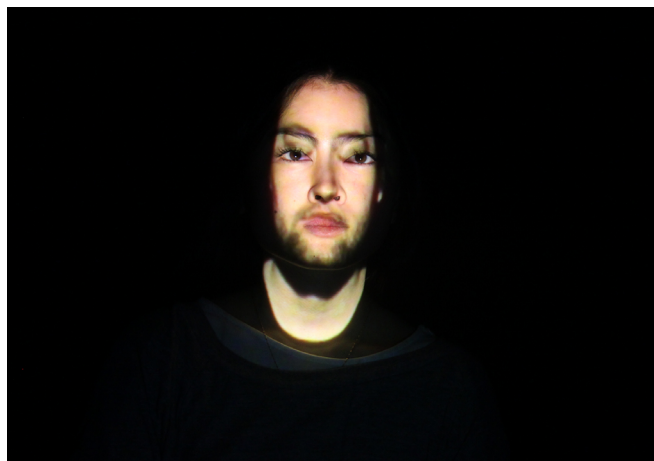
² <http://www.exile.at/apparition/>

Voile vidéo et troublant contact à même le corps

C'est sur ce principe que l'on explore le "visage écran", dans les ateliers vidéoscéniques que je mène, dans un dispositif plus léger et bricolé. Une personne assise est filmée face caméra, une lumière éclaire son visage, qui est projeté sur le visage d'une autre personne assise à côté d'elle. Il y a alors la création d'un troisième visage, un masque vidéo qui emprunte des traits aux deux visages (pigmentation de la peau, forme du visage, pilosité, ...). Et l'approximation suffit, on ne cherche pas la même qualité que dans le *mapping* de Thomas Israel.

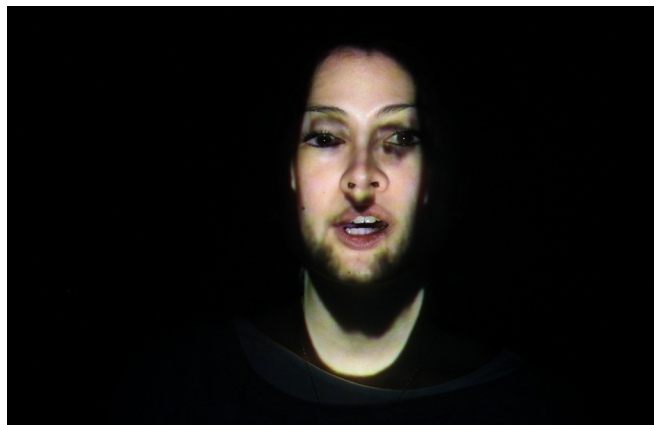
Habituellement, Je donne un thème d'improvisation à développer : la sensation d'avoir toujours eu l'impression d'être deux, d'avoir un autre en-dedans de soi (de sexe différent ou non). Ce visage écran présente un visage impossible, comme la sensation étrange de quelque chose qui n'existe pas, car des traits semblent effacés, écrasés. On explore d'ailleurs la déformation en faisant tourner doucement la tête de l'un, pendant que l'autre parle. Chacun prend la parole à son tour, voire simultanément, en ouvrant ou en fermant les yeux. C'est cette déformation à l'œuvre, s'additionnant à la création de ce troisième visage, qui crée le sel de la séquence, avec l'importance pour le spectateur de voir en direct le sujet ET l'objet, le visage filmé ET celui qui reçoit cette image, ce dernier restant visible par dessous cette projection — ce que révèle les moments où les têtes se tournent.

Figure 2: Ecole d'art (Université Laval), 2014



Source: production de l'auteur.

Figure 3: Ecole d'art (Université Laval), 2014



Source: production de l'auteur.

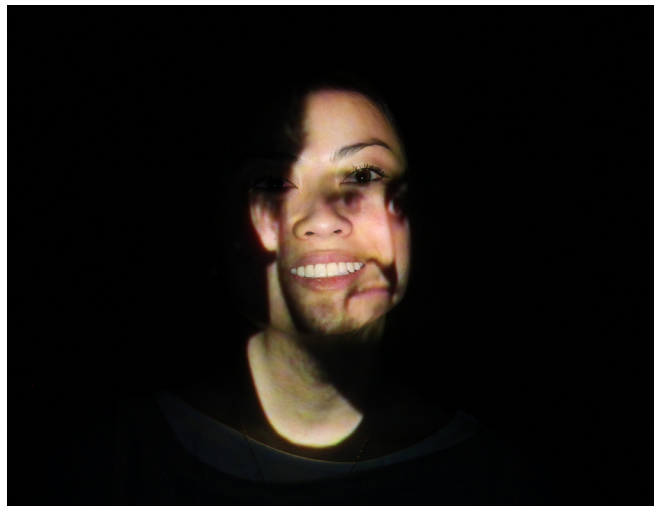
J'ai nommé "les mains baladeuses" une autre exploration — qui se retrouve également dans une séquence du spectacle *Lipsynch* de Robert Lepage (Québec). Là aussi, cela fonctionne car on est complice de la fabrication, mais surtout on mesure l'impact de la vidéo, du toucher vidéo, filmé sur un corps-sujet au visage masqué et projeté sur un corps-objet qui paraît littéralement caressé, voire malmené, fouillé par des mains vidéo. Remarquons qu'à la fois elles caressent le corps et l'éclairent comme souvent aujourd'hui avec l'éclairage vidéo — pratique de plus en plus courante au

théâtre, où les vidéastes deviennent éclairagistes ou collaborent plus étroitement avec ces derniers.³ On explore deux types d'improvisations, qui exploitent pleinement ce toucher vidéo : une où l'on raconte ce souvenir des mains baladeuses comme une mauvaise expérience, traumatique lors d'une soirée dansante et l'autre au contraire comme quelque chose de plutôt plaisant, découverte joyeuse. Le contraste des deux approches avec le même dispositif est bien sûr très intéressant.

Dans cette exploration du corps-écran, il y a un exercice que j'ai nommé "l'écran-magma". Une personne filmée en direct est cadrée en portrait, son image est projetée sur des corps-écrans. On teste les variations lorsque les corps reçoivent cette image debout, à distance les uns des autres ou qu'au contraire, ils se resserrent, immobiles, ou se déplaçant comme un « banc de poissons », de plus en plus serrés, voire allongé les uns sur les autres, tournant, s'emmêlant — cela est possible, lorsque le groupe est plus libre dans sa gestuelle et ses contacts. Le visage projeté évolue en fonction des déplacements, des emmêlements, des espaces entre les corps qui provoquent des lacunes dans l'image, voire même en fonction des vêtements que chacun porte. On suit le parcours de l'image, sa manière d'unifier les corps juxtaposés ou entrelacés, dans un aller-retour entre fragmentation et image globale.

³ C'est ainsi que dans plusieurs séquences de *La Scaphandrière* (texte de Daniel Danis, mise en scène Olivier Letellier, spectacle sur lequel j'assurais la scénographie d'écrans et le jeu du comédien avec les images), la vidéo était conçue comme source d'éclairage faisant émerger l'acteur de l'obscurité sans *mapping* mais dans des jeux de capteurs d'intensité de voix gérés par Isadora. Plus la voix était forte, ou la phrase longue, plus l'image projetée depuis les cintres occupait le plateau et éclairait l'acteur. Ou à d'autres moments, ils se glissaient dans des photos projetées, images dans lesquelles il s'intégrait tout en étant éclairé.

Figure 4: Ecole d'art (Université Laval), 2014



Source: production de l'auteur.

C'est ainsi que dans un atelier "mise en scène et vidéo" autour d'Hamlet donné en 2010 au conservatoire régional de Paris, l'ES-AD, avec Paris 3, j'ai travaillé la séquence de la folie d'Ophélie en autocaptation vidéo. Ophélie se filme avec un camescope, fixant l'objectif tourné vers elle. Son image est projetée sur d'autres corps qui sont comme des doubles d'elle-même. Un écran humain, mobile, dont la forme change sans cesse, se perce et qui reçoit un visage en *nightshot* (donc comme bleuté ou blanchi, comme si l'on plongeait dans la folie d'Ophélie, dans son imaginaire débridé). Ophélie peut recevoir sa propre image sur elle-même ou s'étoiler en de multiples formes sur des corps en mouvements.

Figure 1: EcranOphélie LFouquet. 1436-md Paris 03/2010



Source: production de l'auteur.

La vidéo ainsi projetée en direct à même le corps devient outil de dramaturgie, tout en étant matière visuelle, plastique, onirique pour le spectateur qui assiste à la fabrication de ses images, en passant de la source à l'écran, ce qui revient parfois au même. Le corps est écran, il se pare d'un costume de lumière qui modifie la lecture qu'on s'en faisait et il va commencer à construire un propos à même son épiderme, riche de ce voile lumière qui le transforme, mais qu'il transforme aussi dans les exemples que nous avons évoqués. Le corps écran devient donc outil de fabrication et de dialogue pour l'interprète, dialogue de lui-même avec l'espace dans lequel il interagit, dialogue entre les divers interprètes, dialogue enfin avec l'imaginaire du spectateur qui perçoit cette superposition lumineuse symboliquement et physiquement active.⁴

⁴ Cet article est une réécriture libre d'une intervention orale faite au colloque « Corps en scène, l'acteur face aux écrans » tenu à la Sorbonne Nouvelle (Paris) du 3 au 5 juin 2015. Cette intervention donnée à trois voix, avec Robert Faguy et Elizabeth Plourde (Université Laval), s'intitulait : « L'acteur-performeur médiateur : de la captation à la transmission des images en direct ».

Recebido: 26/02/2018

Aprovado: 04/05/2018